Manual digital

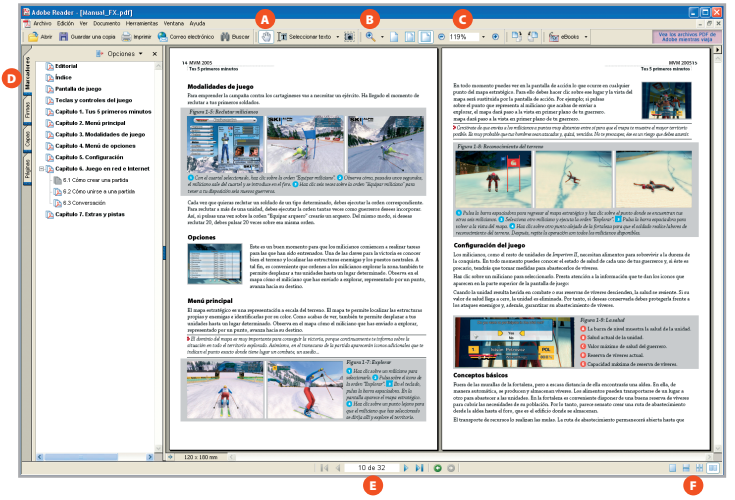
FX INTERACTIVE

SKI ALPIN

RTL PLAYTAINMENT

Manual digital

El Manual digital de *Ski Alpin* te ofrece, de forma detallada, toda la información necesaria para dominar el juego y obtener el máximo rendimiento del mismo.



A Mano *Selecciónala y arrástrala por el documento para desplazarte por el texto.*

B Lupa *Selecciónala y haz clic sobre los textos e imágenes del manual para ampliarlos.*

C Lente *Haz clic en los signos "+" y "-" para aumentar o reducir un 25% el tamaño de la pantalla.*

D Índice *Pulsa sobre la pestaña "Marcadores" para abrir el índice con los capítulos del Manual.*

E Botones de navegación *Haz clic en ellos para avanzar o retroceder por las páginas del Manual.*

F Vista *Pulsa estos iconos para elegir cómo ver el Manual: a doble página, página sencilla...*

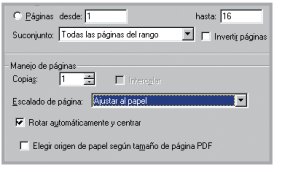
Para desactivar la lupa y ajustar el formato del manual digital al tamaño de tu pantalla pulsa las teclas **Ctrl** + **0** *(cero).*

Cómo imprimir el manual

Pulsa el botón "Imprimir" de la barra de herramientas.

A continuación se desplegará una ventana; selecciona la opción "Ajustar al papel" del apartado "Escalado de página".

Activa la casilla "Rotar automáticamente y centrar".
Para comenzar a imprimir, pulsa el botón "Aceptar".



Tus 5 primeros minutos
Unos pocos minutos bastan para dominar Ski Alpin.

Instrucciones
Toda la información al detalle. La respuesta a todas tus preguntas.

Juego en red e Internet
Comparte Ski Alpin con jugadores de todo el mundo.

Extras y pistas
Consejos básicos y pistas esenciales para conseguir la victoria.

Capítulo 1. Tus 5 primeros minutos 6

Capítulo 2. Menú principal 10

2.1 Carrera rápida 10
2.2 Entrenamiento 10
2.3 Temporada 11
2.4 Esquiadores 11
2.5 Desafíos 13
2.6 Records 13
2.7 Opciones 13

Capítulo 3. Competiciones 15

3.1 Disciplinas 15
3.1.1 Descenso 15
3.1.2 Súper gigante 15
3.1.3 Eslalon 15
3.1.4 Eslalon gigante 15
3.2 La carrera 15
3.2.1 Sistema de competición 15
3.2.2 La salida 16
3.2.3 Controles durante la carrera 16
3.2.4 Penalizaciones y clasificaciones 17

Capítulo 4. La modalidad Temporada 18

4.1 Competir 18
4.2 Sesiones de entrenamiento 18
4.3 Encerar 19
4.3.1 Ajustes de cera 19
4.3.2 Enceradores 19
4.4 Equipamiento 20
4.5 Apuestas 20
4.6 Clasificación y calendario 20
4.6.1 Sistema de puntuación 20
4.6.2 Campeonato 21
4.6.3 Calendario 21
4.7 Guardar la temporada 21

Capítulo 5. Juego en red e Internet 22

Capítulo 6. Extras y pistas 24

Capítulo 1. Tus 5 primeros minutos

Los mejores esquiadores del mundo necesitan muchas horas de entrenamiento para perfeccionar su técnica y alcanzar un buen estado de forma. Pero tú, de la mano de *Ski Alpin*, sólo necesitas unos minutos para aprender a deslizarte a toda velocidad sobre la nieve. Basta con prestar atención a nuestros consejos.

Carrera rápida

Desde la pantalla del menú principal se accede a todas las opciones del juego. Para tu primera toma de contacto con el esquí te proponemos competir en una prueba sencilla de la modalidad "Descenso". Tu objetivo es completar el recorrido en el menor tiempo posible.

Figura 1-1: Carrera rápida

1 *En el menú principal, haz clic sobre la opción "Carrera rápida".* 2 *En la pantalla siguiente, pulsa "Confirmar".* 3 *Finalizado el vídeo de presentación de la pista de Wengen, el juego te ofrece la posibilidad de disputar una carrera de prueba. Haz clic sobre la opción "Sí".*

La carrera de prueba te permite familiarizarte con la pista en la que vas a competir. El tiempo que consigas en la carrera de prueba no será computado a la hora de determinar la clasificación.

La salida

En unos segundos, en pantalla aparece la figura de tu esquiador, listo para tomar la salida, e inmediatamente después puedes ver una vista posterior de su imagen. A la derecha de la pantalla, la barra naranja determina la velocidad de tu esquiador en el momento de tomar la salida. Cuanto más alto sea el nivel de la barra en el preciso instante en que entra en movimiento, mayor velocidad alcanzará.

Tienes cinco segundos para efectuar la salida. Presta atención al movimiento oscilante de la barra y pulsa la tecla de aceleración ↑ para tomar la salida (tratando que la barra esté lo más arriba posible). Una señal acústica indica que has empezado la carrera. Enseguida podrás ver en pantalla el porcentaje de tu velocidad de puesta en marcha comparada con la velocidad de una salida perfecta (que aparecería indicada como "100%").

Si transcurridos cinco segundos no has pulsado el cursor ↑, el esquiador tomará la salida de forma automática.

Primeros pasos

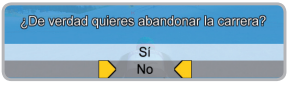
En la fase inicial de la carrera deja que tu esquiador se deslice para aprovechar la inercia de la salida y cobrar velocidad. Aprovecha estos momentos para detener momentáneamente la partida pulsando la tecla **Esc** y repasar los controles del juego.

- *En esta primera fase de la prueba, el corredor se deslizará de forma automática y tú no tendrás control sobre él.*
- *Si lo deseas, puedes activar la pausa pulsando la tecla* **Esc** *en cualquier momento de la carrera.*

Pulsa y mantén pulsado el cursor ↑ para acelerar: el esquiador se agachará para ofrecer menor resistencia al viento e incrementar su velocidad. Si necesitas reducir la velocidad para mantener el control sobre el atleta, suelta la tecla ↑. Emplea los cursores ← o → para girar a izquierda o derecha, respectivamente.

- *Existen otros controles, pero que seguramente no serán necesarios para completar tu primer recorrido. Las teclas* **A** *y* **S** *te permiten realizar giros muy pronunciados a izquierda y derecha: el esquiador derrapará sobre la pista. Cuando quieras saltar, pulsa la* **Barra espaciadora**. *Cuanto más tiempo mantengas pulsada la tecla, mayor será la longitud del salto.*

Una vez repasados los controles, haz clic sobre la opción "No" para desactivar la pausa del juego y continuar la carrera. Mantén pulsado el cursor ↑ para ganar velocidad.



Las puertas

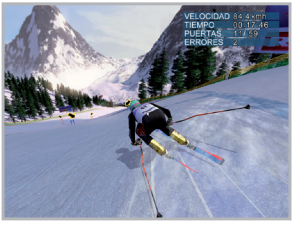
El recorrido está marcado por una sucesión de puertas. Cada puerta está delimitada, a su vez, por dos banderas del mismo color (azul o rojo) clavadas en paralelo sobre la nieve. A una puerta azul le sucede una roja, y así sucesivamente. Tu objetivo es pasar cada puerta entre las dos banderas que la delimitan.La primera puerta marca un giro a la izquierda. Cuando tu esquiador llegue a su altura, pulsa suavemente el cursor ← para tomar la curva.

- *En la maniobra, no es necesario que sueltes el cursor ↑ de aceleración: puedes emplear ambos controles simultáneamente.*

Antes del próximo giro (hacia la derecha) viene un tramo recto. Intenta tomar todas las curvas por el interior y lo más cerca posible de la bandera. De este modo recorrerás menos metros y ganarás tiempo. La curva es muy abierta: pulsa suavemente → tantas veces como lo necesites para mantener la trazada correcta.

- *En las curvas, pulsa los controles con suavidad. Si mantienes demasiado tiempo pulsadas las teclas de giro, el atleta perderá la trazada correcta y es muy posible que se salga de la pista.*

En la siguiente recta, el desnivel del trazado hará que tu esquiador salte sobre la pista. Mantén la calma mientras vuela y, prepárate, porque nada más caer tendrás que afrontar una curva muy cerrada hacia la izquierda.



Si en algún momento pierdes el control sobre el corredor, suelta ↑: el atleta adoptará una posición erguida y disminuirá su velocidad.

En lugar de concentrarte únicamente en la próxima puerta, trata de mantener una visión lo más amplia posible del recorrido. De este modo, podrás anticipar las curvas y prepararte convenientemente para tomarlas.

Tiempo parcial

A continuación, el recorrido presenta una sucesión rápida de curvas a derecha e izquierda y, en unos segundos, cruzarás por el primer punto de control, donde se registran los tiempos parciales de todos los participantes. En pantalla puedes ver tu tiempo y la diferencia con el mejor tiempo realizado hasta ese momento. Si tu registro aparece en verde significa que has marcado el mejor parcial; si aparece de color rojo, muestra la desventaja que llevas respecto al corredor más rápido.

Errores y penalizaciones

Si tu esquiador se salta una de las puertas, se considerará que ha cometido un error. Por cada error, recibirá un segundo de penalización, hasta un máximo de cinco. Si cometes seis errores, serás automáticamente descalificado y finalizará tu carrera de prueba, aunque podrás participar sin problemas en la carrera de verdad.

Si el esquiador se cae en el transcurso de la carrera, también será descalificado.

A medida que avances en el recorrido irás aprendiendo a dominar los movimientos del esquiador. Recuerda que esta es una carrera de prueba y que no tienes por qué arriesgar al máximo. Es preferible descender un poco más despacio, pero aprovechar para estudiar el recorrido y perfeccionar el control sobre tu corredor. Si te sales de la pista, deja de acelerar y no pierdas los nervios. Trata de recuperar la línea correcta, orienta al corredor y vuelve a acelerar.

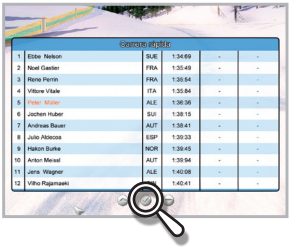
Meta

Cuando llegues a la meta parecerás todo un experto. Comprueba el tiempo que has marcado, aunque ahora mismo su importancia es relativa. Lo importante es que ya conoces la pista y que te has familiarizado con los controles del juego.

Después de la carrera, en pantalla aparece la repetición de tu prueba. Puedes interrumpirla en cualquier momento pulsando la tecla ↑ o el botón izquierdo del ratón.

Clasificación

A continuación, consulta la clasificación de la carrera de prueba. Emplea los botones con flechas de la parte inferior de la pantalla para avanzar o retroceder por la tabla clasificatoria. El nombre de tu esquiador aparece resaltado en color naranja. Finalmente, pulsa el botón de confirmación para pasar a la verdadera competición.



La competición

Ya estás preparado para competir. La prueba consta de dos mangas: en cada una de ellas deberás completar el mismo recorrido que en la carrera de prueba. Tu clasificación vendrá determinada por la suma de los tiempos que consigas en cada una de las mangas.

- *Si el esquiador se cae en la primera manga, será descalificado y no podrá disputar la segunda.*

Respira hondo y concéntrate. Recuerda que la salida es uno de los momentos importantes de la prueba. Seguro que esta vez vas a realizar un descenso mucho más rápido. Y en la segunda manga volverás a mejorar tu tiempo.... Muy pronto querrás probar otras disciplinas y nuevas pistas.

Bienvenido al mundo del esquí. Te esperan muchos desafíos. Mucha suerte.

Capítulo 2. Menú principal

Desde el menú principal se accede a todas las opciones de *Ski Alpin*. Tanto en esta pantalla como en las demás pantallas del juego, para seleccionar una opción, haz clic con el botón izquierdo del ratón sobre ella.

2.1 Carrera rápida

La forma más rápida de entrar en competición. Elige una de las 12 pruebas disponibles (tres por cada disciplina) y trata de esquiar lo más rápido posible. Tanto el esquiador como la competición, la pista y el tipo de cera en los esquís están preestablecidos. Una vez seleccionada la prueba, haz clic en el botón "Confirmar" para disputarla. *(Consulta el apartado 3.1 de este manual: "Disciplinas").*

2.2 Entrenamiento

Esta modalidad te permite practicar la disciplina que quieras, con el esquiador que desees y en la pista que elijas; y beneficiarte de ese entrenamiento para conseguir mejores tiempos en carreras rápidas y, sobre todo, en las pruebas de la modalidad "Temporada". También puedes establecer las condiciones meteorológicas de la carrera y seleccionar el compuesto de cera que vas a utilizar.

Prueba

Emplea los botones de avance y retroceso para seleccionar la pista donde quieres entrenar y la disciplina que quieres practicar. En la parte inferior de la pantalla puedes consultar información sobre el recorrido que vas a realizar: número de puertas, desnivel, longitud de la pista, récord y titular del récord.

Esquiador

Elige el corredor con el que vas a entrenar. Además de su nombre y nacionalidad, en pantalla puedes comprobar sus características y su nivel en cada una de las disciplinas.
Si quieres, puedes seleccionar un esquiador que hayas creado tú mismo. *(Consulta el apartado 2.4 de este manual: "Esquiadores").*

Estado de la pista

Las condiciones meteorológicas de la sesión de entrenamiento son generadas automáticamente por el juego. Pero si quieres tú puedes ajustarlas a tu gusto y cambiar la dirección y la velocidad del viento e incluso la fuerza de las rachas. También puedes (pulsando los botones de avance y retrocesos o arrastrando el ratón sobre las barras de nivel correspondientes) modificar la composición de la nieve y fijar la temperatura y el porcentaje de humedad del aire.

Cera

Este apartado te permite sustituir la cera estándar por el compuesto de cera que tú mismo realices. *(Consulta el apartado 4.3 de este manual: "Encerar").*

Una vez fijadas todas las opciones disponibles, pulsa el botón "Empezar" para efectuar tu sesión de entrenamiento.

2.3 Temporada

Crea un nuevo esquiador, define su identidad, su nacionalidad y sus aptitudes atléticas y dirige su carrera deportiva con el objetivo de convertirlo en un campeón.

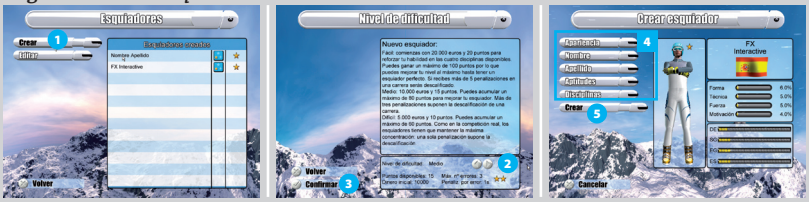
La carrera deportiva comienza en la Liga Júnior y, si sus resultados se lo permiten, podrá ascender a categorías superiores en temporadas sucesivas. Planifica su temporada, contrata entrenadores y enceradores, compra el material deportivo y gestiona sus ingresos para convertirlo en el número uno. *(Consulta el capítulo 4 de este manual: "La modalidad Temporada").*

2.4 Esquiadores

Esta opción te permite crear nuevos esquiadores o modificar las características de otros ya existentes e incluso, si lo deseas, borrar esquiadores.

Crear un esquiador

Figura 2-1: Crear esquiador



1 *En la pantalla "Esquiadores", pulsa el botón "Crear".* 2 *Emplea los botones para seleccionar el nivel de dificultad del juego: "Fácil", "Medio" o "Difícil".* 3 *Pulsa "Confirmar".* 4 *Define su apariencia, nacionalidad, nombre y apellidos; y personaliza sus aptitudes deportivas y su nivel en las cuatro disciplinas del esquí.* 5 *Finalmente, pulsa "Crear".*

Niveles de dificultad

• **Fácil** Al crear tu esquiador recibes 20.000 euros y 20 puntos para distribuir entre las cuatro disciplinas (descenso, súper gigante, eslalon y eslalon gigante). A lo largo de su carrera deportiva puede acumular un máximo de 100 puntos (25 puntos por cada disciplina), que harían de él un esquiador perfecto. En el nivel "Fácil" los corredores pueden cometer un máximo de 5 errores durante la carrera: un error más implica la descalificación automática.

• **Medio** Al principio tienes 10.000 euros y 15 puntos para reforzar tu nivel en las cuatro disciplinas (puedes acumular un máximo de 80 puntos). El esquiador será descalificado si supera los 3 errores en una misma carrera.

• **Difícil** Empiezas con 5.000 euros y 10 puntos para reforzar tu nivel (puedes acumular un máximo de 60 puntos). Un solo error durante la carrera acarrea la descalificación.

Las estrellas que aparecen junto a la imagen del esquiador indican el nivel de dificultad fijado: "Fácil", una estrella; "Medio", dos estrellas; "Difícil", tres estrellas.

Apariencia

Este apartado te permite definir el aspecto físico de tu esquiador y su nacionalidad.

Nombre y apellidos

Para crear su identidad, selecciona el apartado correspondiente e introduce el nombre o el apellido en la casilla correspondiente. Después, pulsa la tecla **Intro** para confirmarlos.

Aptitudes

Este apartado definir los parámetros estrictamente deportivos de tus esquiadores. Cada vez que creas un esquiador, tienes 20 puntos para repartir entre sus cuatro aptitudes: forma física, técnica, fuerza y motivación. Estas aptitudes pueden ser mejoradas posteriormente con el entrenamiento entre competiciones. *(Consulta el apartado 4.2 de este manual: "Sesiones de entrenamiento").*

Forma física

El estado de forma del esquiador determina su rendimiento en competición e influye en las demás aptitudes. Un atleta en buena forma será capaz de mantener su cuerpo en posición aerodinámica durante más tiempo.

Técnica

Una técnica depurada te permite pasar las puertas con fluidez y evita las pérdidas de tiempo causadas por la falta de destreza.

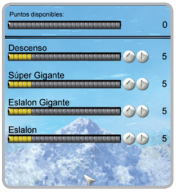
Fuerza

Los esquiadores más fuertes pueden realizar salidas más rápidas y ganar así un tiempo precioso.

Motivación

La moral de un atleta ejerce una influencia determinante sobre las demás aptitudes.

Disciplinas



A la hora de crear un esquiador, puedes personalizar su nivel distribuyendo puntos entre las cuatro disciplinas del esquí alpino (descenso, súper gigante, eslalon y eslalon gigante). A medida que el esquiador participa en competiciones va acumulando puntos de experiencia. Cuanto mejores sean los resultados que consiga, mayores serán los puntos de experiencia que obtenga. Cuando un esquiador acumula una determinada experiencia, sube de nivel y, en recompensa, recibe puntos para distribuir entre las cuatro disciplinas reforzándolas.

Recuerda que el número de puntos para reforzar su nivel en cada disciplina varía dependiendo del nivel de dificultad seleccionado.

Cuando quieras modificar las características de un corredor ya existente, pulsa el botón "Editar" de la pantalla "Esquiadores".

2.5 Desafíos

Ski Alpin te propone 16 desafíos adicionales que puedes superar en la modalidad "Temporada". Cada vez que culminas un desafío consigues nuevos objetos (monos de esquí, fijaciones, gafas, etc) que tus esquiadores pueden adquirir desde la opción "Equipamiento".

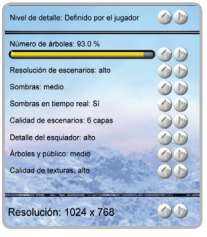
La lista de desafíos se actualiza automáticamente cada vez que completas uno de ellos.

2.6 Records

Esta opción te permite consultar los mejores tiempos obtenidos en cada pista y en cada disciplina en las modalidades "Entrenamiento" y "Temporada".

2.7 Opciones

Gráficos



Las opciones gráficas te permiten ajustar el rendimiento del juego a las posibilidades de tu ordenador y de tu tarjeta gráfica.

Nivel de detalle Elige entre "Alto", "Medio" y "Bajo". Si tienes un ordenador y una tarjeta gráfica potentes, selecciona "Alto" para disfrutar de la máxima calidad. Si observas que la velocidad del juego no es óptima, prueba a seleccionar niveles inferiores hasta lograr el equilibrio entre rendimiento y calidad.

Si seleccionas el nivel de detalle "Definido por el jugador", podrás ajustar cada una de las opciones gráficas disponibles por separado.

La resolución de pantalla puedes fijarla independientemente del nivel de detalle seleccionado.

Sonido

Esta opción te permite ajustar a tu gusto el volumen de la música, las voces y los efectos de sonido de *Ski Alpin*.

Juego

Flechas sobre las puertas

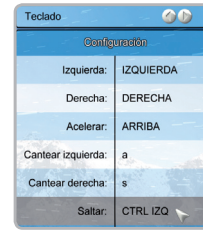
Activa o desactiva las flechas que indican la situación de las banderas durante el recorrido.

Vista en primera persona

Activa esta opción si quieres seguir la carrera “desde los ojos” del esquiador en lugar de hacerlo a través de una cámara en tercera persona (detrás del corredor).

Controles

Elige el tipo de control que vas a emplear en *Ski Alpin*: teclado o gamepad. Si lo deseas, puedes modificar los controles predefinidos. Para ello, haz clic sobre la función que quieres cambiar. A continuación, pulsa la tecla o botón al que quieres asignar esa función. Comprueba en la columna de la derecha que el cambio se ha realizado correctamente.



Capítulo 3. Competiciones

3.1 Disciplinas

3.1.1 Descenso

La prueba reina de la velocidad. Deslízate a más de 100 kilómetros por hora por pistas con una longitud que ronda los tres kilómetros y un desnivel medio en torno a los 1.000 metros. A esas velocidades, una salida de pista puede acabar con el esquiador tendido sobre la nieve. Es muy importante trazar bien las curvas y controlar el aterrizaje del corredor tras realizar un salto.

3.1.2 Súper gigante

El súper gigante combina la velocidad del descenso y la técnica del eslalon. En un trazado de esta disciplina se alternan saltos espectaculares con curvas largas y majestuosas.

3.1.3 Eslalon

La prueba más técnica del esquí. La pista, de menor longitud que en las pruebas de velocidad, tiene una pendiente más inclinada y las puertas están dispuestas en zigzag y muy cercanas unas de otras, lo que aumenta la dificultad. Para conseguir buenos tiempos es importante mantener un ritmo constante a la hora de pasar las puertas.

3.1.4 Eslalon gigante

El eslalon gigante tiene dos diferencias fundamentales con respecto al eslalon: la mayor longitud de la pista y, sobre todo, su mayor desnivel que, en muchas ocasiones, llega a doblar al del eslalon.

3.2 La carrera

3.2.1 Sistema de competición

Carrera de prueba

Al principio de la competición (y en todas las disciplinas), el juego te ofrece la posibilidad de disputar una carrera de prueba para familiarizarte con el recorrido y memorizar los tramos más complicados. Los tiempos que se consiguen en esta carrera en ningún caso cuentan para la clasificación.

Competición oficial

Las pruebas de competición oficiales constan de dos mangas; es decir, los esquiadores deben completar el mismo recorrido en dos ocasiones. En la primera manga, los corredores toman la salida en orden inverso al de su clasificación en la temporada actual. En la segunda manga, a la que sólo acceden los 30 primeros clasificados de la primera, el orden de salida se determina de acuerdo al puesto ocupado por cada corredor en la primera manga; de tal forma que el primer clasificado en la primera manga es el último corredor en tomar la salida en la segunda.

Los tiempos de todos los esquiadores, excepto del corredor con el que tú compites, son generados por el programa de forma automática.

3.2.2 La salida

Antes del comienzo de la prueba puedes ver la presentación de la pista. Finalizada ésta (puedes interrumpir la presentación pulsando el cursor ↑), tu esquiador aparece en la línea de salida. En la parte inferior de la pantalla puedes ver su nombre y la calidad del compuesto de cera de sus esquís. Si pulsas el cursor ↑, la cámara se sitúa detrás de tu corredor. En unos instantes podrá efectuar su salida.

A la derecha de tu esquiador, una barra naranja oscilante determina su velocidad en el momento de tomar la salida. Cuanto más alto sea el nivel de la barra en el preciso instante en que entra en movimiento, mayor velocidad alcanzará.

Tienes cinco segundos para efectuar la salida. Presta atención al movimiento oscilante de la barra y pulsa la tecla de aceleración ↑ para tomar la salida (tratando que la barra esté lo más arriba posible). Enseguida podrás ver en pantalla el porcentaje de tu velocidad de puesta en marcha comparada con la velocidad de una salida perfecta (que aparecería indicada como "100%").

Si transcurridos cinco segundos no has pulsado el cursor ↑, el esquiador tomará la salida de forma automática.

3.2.3 Controles durante la carrera

Pulsa y mantén pulsado el cursor ↑: el esquiador se agachará para ofrecer menor resistencia al viento e incrementar su velocidad. Si necesitas reducir la velocidad para mantener el control sobre el atleta, suelta la tecla ↑. Cuando vuelvas a agacharte notarás que la adherencia al terreno es mayor durante un corto período de tiempo, lo que te permitirá trazar curvas difíciles con más facilidad.

Emplea los cursores ← o → para girar a izquierda o derecha, respectivamente. Pulsa las teclas con suavidad para mantener en todo momento el control sobre tu esquiador.

Si pulsas las teclas **A** y **S** brevemente, el esquiador se deslizará sobre el canto de los esquís, lo que te permitirá realizar giros muy pronunciados a izquierda y derecha, respectivamente.

En el lenguaje del esquí, la maniobra de deslizamiento sobre los cantos de las tablas se denomina "cantear".

Saltos

Cuando quieras saltar, pulsa la **Barra espaciadora**. Cuanto más tiempo mantengas pulsada la barra, mayores serán la velocidad y la longitud del salto. El esquiador despegará las tablas del suelo en el preciso momento en que sueltes la **Barra espaciadora**.

3.2.4 Penalizaciones y clasificaciones

Cada vez que te saltas una puerta se considera que has cometido un error. En los niveles de dificultad “Fácil” y “Medio”, cada error acarrea un segundo de penalización, que se añadirá al tiempo que marques en la línea de meta. En el nivel “Fácil” serás descalificado si cometes 6 errores, mientras que en el nivel “Medio” puedes cometer un máximo de 4. En el nivel “Difícil” el primer error ya acarrea la descalificación automática.

Si te caes o eres descalificado en la carrera de prueba, podrás participar en la carrera de competición; pero si sucede en el transcurso de la primera manga, no podrás tomar la salida en la segunda.

Al final de cada recorrido (tanto en la carrera de prueba como en competición), puedes consultar la clasificación. Del mismo modo, al final de la segunda manga, *Ski Alpin* te ofrece la clasificación definitiva de la prueba (computando los tiempos registrados en las dos mangas) y los puntos obtenidos por cada esquiador.

Sorner alpina

1	Ebbe Nelson	SUE	1:34:69	-	-
2	Noel Castier	FRA	1:35:49	-	-
3	Pierre Perrin	FRA	1:36:54	-	-
4	Vittorio Vitale	ITA	1:36:84	-	-
5	Peter Müller	ALE	1:36:36	-	-
6	Jochen Huber	SUI	1:38:15	-	-
7	Andreas Sauer	AUT	1:38:41	-	-
8	Juan Aldecoa	ESP	1:39:33	-	-
9	Hakon Burke	NOR	1:39:45	-	-
10	Anton Meisel	AUT	1:39:94	-	-
11	Jens Wagner	ALE	1:40:08	-	-
12	Vilho Rajamaeki	FIN	1:40:41	-	-

Recuerda que en la segunda manga sólo participan los 30 primeros clasificados de la primera.

Capítulo 4. La modalidad Temporada

En la pantalla “Temporada”, pulsa el botón “Nueva” para comenzar una nueva partida. Si ya estás disputando una temporada y quieres continuar con ella, pulsa el botón “Continuar” y el juego te llevará al punto en que la dejaste con todas las clasificaciones intactas.

Debes tener en cuenta que, si creas una nueva temporada mientras estás disputando otra, ésta quedará automáticamente borrada.

A la hora de crear una nueva temporada, puedes seleccionar hasta 12 esquiadores para participar en ella simultáneamente. Para seleccionarlos, basta con hacer clic sobre su nombre en la lista de esquiadores disponibles, en la que aparecen todos los atletas creados por ti desde la opción “Esquiadores” del menú principal. *(Consulta el apartado 2.4 de este manual: “Esquiadores”).*

Una vez seleccionados los esquiadores, pulsa el botón “Confirmar”.

Existen tres categorías, por orden de importancia: la Copa Júnior, la Copa Europea y la Copa Profesional. Si un esquiador participa por primera vez en la modalidad “Temporada”, tendrá que competir en la Copa Júnior. Para participar en las categorías superiores, tiene que conseguir el ascenso de categoría. Existen dos caminos para ascender:

a) Finalizar la temporada entre los 5 primeros de la clasificación general de todas las disciplinas.

b) Finalizar la temporada entre los 3 primeros de la clasificación general de cualquier disciplina.

4.1 Competir

En la parte inferior derecha de la pantalla puedes ver la fecha de la próxima prueba del calendario de la temporada en curso. Selecciona la opción “Competir” para participar en ella. Antes de iniciar cada prueba es conveniente realizar sesiones de entrenamiento y encerar tus tablas para intentar mejorar tu rendimiento.

4.2 Sesiones de entrenamiento

La opción “Entrenamiento” te permite reforzar las cuatro aptitudes de tu esquiador (forma física, técnica, fuerza y motivación) distribuyendo los puntos disponibles entre ellas. Pulsa el botón “Entrenadores” para contratar uno de los preparadores disponibles o para despedir al que tienes contratado. Cada entrenador tiene puntos fuertes y debilidades. Intenta descubrirlos para encontrar aquél que domine los aspectos que tú necesitas mejorar y que tenga un salario acorde a tus posibilidades.

- *Cuanto mayor es la categoría en la que compites, mejores son los enceradores disponibles.*
- *Si no tienes entrenador puedes prepararte por tu cuenta, pero esto supone una desventaja respecto a tus rivales.*

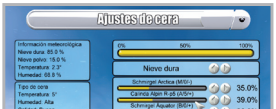
4.3 Encerar

El compuesto de cera que emplees en tus esquís es un factor decisivo para el resultado final de una competición. Puedes hacer los ajustes de cera por ti mismo o, si lo deseas, puedes contratar un encerador profesional.

4.3.1 Ajustes de cera

En la parte izquierda de la pantalla puedes consultar información sobre las condiciones meteorológicas y el estado de la pista donde vas a competir. En la parte derecha tienes todos los tipos de cera disponibles. Elige aquellos que mejor se ajusten a las condiciones meteorológicas actuales y aplica las ceras pulsando los botones de avance y retroceso. (También puedes aplicar la cera directamente arrastrando el ratón sobre la barra de nivel).

- *El coste de la cera que empleas se deduce de tu capital disponible.*



Las abreviaturas “A” (“Alta”), “M” (“Media”) y “B” (“Baja”) indican la humedad del aire. También puedes ver la temperatura en la que cada tipo de cera funciona mejor. Puedes combinar distintos tipos de ceras para encontrar la mezcla perfecta. Cuando estés satisfecho con el ajuste seleccionado, pulsa “Confirmar”.

Ejemplo práctico

.- Tipo de nieve: 75% nieve polvo; 25% nieve dura.

.- Humedad: 50%

.- Temperatura de la nieve: -19º C

En primer lugar debes elegir un tipo de cera para nieve polvo que funcione bien con humedad media y a temperaturas muy bajas. Aplica esa cera en los esquís (hasta el 75%). Después, selecciona una cera para nieve dura y características similares y aplícala el 25% restante.

- *También puedes ajustar la mezcla combinando varios tipos de cera. Por ejemplo, si la temperatura de la nieve es de –7,5º C, puedes aplicar en la misma proporción ceras preparadas para –5º C y para – 10º C.*

4.3.2 Enceradores

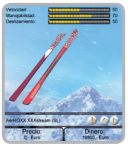
Si prefieres no tener que encerar los esquís por ti mismo, puedes contratar un encerador profesional. El mercado de enceradores funciona de forma parecida al de entrenadores. A la hora de elegir un encerador, analiza su “Aptitud”, es decir, su capacidad para crear buenas mezclas; y su “Fiabilidad”, la frecuencia con la que acierta con el compuesto de cera correcto. También tendrás que tener en cuenta su salario.

- *Cuanto mayor es la categoría en la que compites, mejores son los enceradores disponibles.*
- *Si cuentas con un encerador a tu servicio, no tienes que pagar por la cera que emplea.*

4.4 Equipamiento

La calidad del material deportivo es un elemento muy importante para el rendimiento de los esquiadores. La opción "Equipamiento" te permite comprar el material que necesitan para mejorar sus tiempos:

- Esquís para descenso y súper gigante (DE / SG).
- Esquís para eslalon y eslalon gigante (ES / EG).
- Monos de competición.
- Fijaciones.
- Placas.
- Bastones.
- Cascos.
- Gafas.
- Guantes.
- Botas.



El precio de cada artículo está en relación a su calidad. Antes de comprar un artículo puedes consultar sus características. Lógicamente, sólo podrás adquirirlo si tienes dinero suficiente. A medida que superes los desafíos que te propone *Ski Alpin* podrás acceder a artículos que hasta ese momento permanecían cerrados. *(Consulta el apartado 2.5 de este manual: "Desafíos").*

4.5 Apuestas

Si estás seguro de tu victoria, antes de cada competición puedes hacer una apuesta. Si ganas la carrera, recibirás el doble de la cantidad apostada, pero si no lo consigues, lógicamente, perderás el dinero.

En la Copa Júnior puedes apostar hasta 1.000 € por prueba, mientras que en la Copa Europea y en la Copa Profesional puedes elevar la suma hasta 2.000 y 3.000 €, respectivamente.

4.6 Clasificación y calendario

La opción "Clasificación" te permite consultar las clasificaciones de la temporada en curso en las cuatro disciplinas, así como la clasificación general.

4.6.1 Sistema de puntuación

Dependiendo del puesto obtenido, los 30 mejores esquiadores de cada prueba suman los siguientes puntos.

1º	*100 puntos*	*11º*	*24 puntos*	*21º*	*10 puntos*
2º	*80 puntos*	*12º*	*22 puntos*	*22º*	*9 puntos*
3º	*60 puntos*	*13º*	*20 puntos*	*23º*	*8 puntos*
4º	*50 puntos*	*14º*	*18 puntos*	*24º*	*7 puntos*
5º	*45 puntos*	*15º*	*16 puntos*	*25º*	*6 puntos*
6º	*40 puntos*	*16º*	*15 puntos*	*26º*	*5 puntos*
7º	*36 puntos*	*17º*	*14 puntos*	*27º*	*4 puntos*
8º	*32 puntos*	*18º*	*13 puntos*	*28º*	*3 puntos*
9º	*29 puntos*	*19º*	*12 puntos*	*29º*	*2 puntos*
10º	*26 puntos*	*20º*	*11 puntos*	*3 0º*	*1 punto*

El total de puntos obtenidos en cada disciplina determina la clasificación por disciplinas. El total de puntos acumulados entre todas las disciplinas determina la clasificación general.

4.6.2 Campeonato

Al final de cada temporada, los esquiadores compiten en el Campeonato final, una competición en la que pueden conseguir un trofeo que añadir a su palmarés. Esta competición es independiente de la que los corredores han disputado a lo largo de la temporada. De hecho, en el Campeonato no se tienen en cuenta los puntos conseguidos en las pruebas anteriores.

El Campeonato consta de una sola prueba por cada disciplina. El ganador de cada una de ellas será proclamado campeón del mundo de su categoría.

4.6.3 Calendario

La pantalla “Calendario” muestra la lista de pruebas en orden de celebración. Si deseas cancelar tu participación en una prueba, haz clic en el símbolo que aparece junto a su nombre.

4.7 Guardar la temporada

Pulsa el botón “Salir” de la pantalla “Temporada”. El juego guardará automáticamente la temporada en curso. Puedes reanudarla en cualquier momento pulsando el botón “Continuar”.

Tanto el nivel de los esquiadores como los puntos por aptitud que posean permanecen invariables aunque decidas interrumpir o eliminar una temporada.

Capítulo 5. Juego en red e Internet

La opción "Juego en red" de *Ski Alpin* permite participar simultáneamente en una partida hasta un máximo de doce jugadores conectados entre sí a través de Internet o de una red local.

Para que todos los jugadores puedan tomar parte en el juego es necesario que uno de ellos ejerza de anfitrión, es decir, que cree la partida en su ordenador y permita a los demás conectarse a ella. El anfitrión de la partida es el único que puede establecer las condiciones de la misma: número de pruebas, escenarios y disciplinas.

Pulsa "Juego en red" en el menú principal de *Ski Alpin*. A continuación, antes de crear tu propia partida o de unirte a una establecida por otro jugador, introduce el nombre y el apellido con los que te vas a identificar durante el juego.

Cómo crear una partida

En la pantalla "Juego en red" pulsa el botón "Crear partida". A continuación, establece las configuraciones del juego:

Figura 5-1: Crear una partida

A Nombre de la partida. B Lista de pruebas. C Fija el número de jugadores (máximo 12). D Elige entre partidas en red local o en Internet. E Selecciona esta opción e introduce un nuevo nombre para la partida. F Pulsa este botón para incorporar una nueva prueba a la lista. G Si quieres borrar una prueba, selecciónala en la lista y pulsa "Eliminar". H Selecciona una prueba de la lista y pulsa aquí para modificar la categoría, el escenario y la disciplina. I Elige el esquiador con el que todos los jugadores vais a competir.

Una vez fijados todos los aspectos de la partida, pulsa el botón "Comenzar".

Automáticamente se desplegará la pantalla de acceso de la partida, donde se dan cita todos los jugadores que se han unido a ella. Si lo deseas, puedes comunicarte con ellos mediante mensajes. Cuando estés listo para la competición pulsa el botón "¿Preparado? No".

La partida empezará cuando todos los jugadores estén preparados. Al final de cada recorrido se actualizan las clasificaciones. Entre prueba y prueba de una partida, los jugadores regresarán a la pantalla de acceso y tendrán que pulsar de nuevo el botón "¿Preparado? No" para afrontar la siguiente competición.

Cómo unirse a una partida

En la pantalla "Juego en red", introduce tu nombre y apellidos y, a continuación, pulsa el botón "Unirse". (Debes tener en cuenta que si vais a jugar en Internet es necesario que todos los participantes conozcáis la dirección IP de la persona que crea la partida).

Partidas en Internet Pulsa "Dirección IP", introduce la IP del anfitrión y pulsa **Intro**. (Asegúrate de que en todo momento estás conectado a Internet). Por último, pulsa el botón "Unirse" para pasar a la pantalla de acceso a la partida.

Para saber qué IP utiliza tu ordenador debes seguir estos pasos:
1. Conéctate a Internet.
2. Una vez establecida la conexión:
• Si tu sistema operativo es Windows® 98 o Windows®Me, despliega el menú de "Inicio" de Windows® y selecciona "Ejecutar". En la ventana que aparece escribe "Winipcfg.exe" en el cuadro blanco situado a la derecha de "Abrir". Pulsa "Aceptar". Se abrirá la ventana de "Configuración IP", donde aparece la dirección IP que tu ordenador está empleando.
• Si tu sistema operativo es Windows® XP o Windows® 2000, pulsa sobre el icono "Estado de la conexión" que aparece en la parte derecha de la barra de tareas. Se abrirá una ventana llamada "Detalles del estado de la conexión". Selecciona la pestaña "Detalles" para ver la "Dirección IP del cliente", que es la que está utilizando tu ordenador.

Partidas en red local Si estás conectado en red local, tras pulsar el botón "Unirse" se desplegará el listado de partidas creadas. Selecciona la partida a la que quieres incorporarte y pulsa "Unirse".

Capítulo 6. Extras y pistas

Manual del buen esquiador

Entrenamiento

- Practica en la modalidad "Entrenamiento". Para mejorar tu dominio de los distintos movimientos del esquí y perfeccionar tu técnica, nada mejor que practicar una y otra vez sin la presión de tener que estar entre los mejores. Además, las sesiones de entrenamiento te ayudan a familiarizarte con las pistas donde se van a disputar las competiciones oficiales. Conocer un recorrido de antemano es fundamental para lograr un buen tiempo.
- Al principio deberías concentrarte en una o dos disciplinas. El descenso y el súper gigante son técnicamente las disciplinas más sencillas. Trata de dominar ambas antes de afrontar los nuevos desafíos que te plantean el eslalon y el eslalon gigante.

Si quieres, en la modalidad "Temporada" puedes cancelar las pruebas del calendario en las que no deseas participar.

- Participa en la carrera de prueba. Aunque el tiempo que marques en ella no computará para la clasificación, puedes aprovecharla para estudiar el trazado y memorizar los tramos que entrañen más dificultad con el objetivo de rebajar tus tiempos en la competición.

En carrera

- Mantén la vista al frente. En lugar de concentrarte únicamente en la próxima puerta, trata de mantener una visión lo más amplia posible del recorrido. De este modo, podrás anticipar las curvas y prepararte convenientemente para tomarlas.
- Pulsa la tecla de salto antes de un desnivel pronunciado para volar tan lejos como sea posible. Cuanto más tiempo permanezca el esquiador en el aire, mayor será la velocidad que alcance. Eso sí, no te olvides de pasar la siguiente puerta.
- Presta atención a los comentaristas. En ocasiones explican los errores que estás cometiendo y te dan consejos e información de utilidad para mejorar tus tiempos.

- En las pruebas de descenso y súper gigante procura no cantear. Cuando desciendes a grandes velocidades si intentas cantear el esquiador derrapará y muy probablemente perderás el control sobre él.
- Si en el transcurso de una carrera tienes que reducir la velocidad adoptando una posición más erguida (soltando el cursor ↑), cuando vuelvas a agacharte notarás que, durante unos instantes, la adherencia al terreno es mayor, lo que te permitirá trazar curvas difíciles con más facilidad.

Equipo técnico

- En la modalidad "Temporada", no dudes en destinar una parte importante de tus ingresos a la contratación de un encerador profesional. Además de ahorrarte el trabajo que supone tener que elaborar tú mismo las mezclas de cera para cada carrera, podrás competir con la tranquilidad de tener las tablas perfectamente enceradas.

- Del mismo modo, tener un buen entrenador a tu lado te ayudará a mejorar notablemente tu rendimiento en todas las pruebas. El dinero empleado en la contratación de un preparador competente nunca es demasiado.

Material deportivo

- Si en un principio no consigues que tu esquiador figure en los primeros puestos, no te desanimes y dale el tiempo necesario para progresar. Intensificar su entrenamiento y adquirir mejor material deportivo son dos medidas que pueden ayudarle muchísimo a mejorar.
- No ahorres en material deportivo. La mejor inversión que puedes hacer es renovar el equipo: un buen mono de competición y unos esquís de calidad son la base para conseguir el máximo rendimiento.